

<p>culturali, immagini statiche e in movimento, utilizzando il linguaggio verbale specifico.</p> <p>2. Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <p>3. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.</p> <p><i>Produrre e rielaborare</i></p> <p>1. Realizza un elaborato personale e creativo,</p>	<p>della grammatica visiva (punti, linee, colori, forma, profondità, luce-ombra) individuando il loro significato espressivo e le regole del codice visivo (linee di forza della composizione, peso ed equilibrio, composizioni ritmiche e movimento).</p> <p>2.1. Elaborare ipotesi e strategie di intervento per la tutela e la conservazione dei beni culturali coinvolgendo altre discipline.</p> <p>3.1. Operare in modo autonomo lo studio iconografico e iconologico di un'opera d'arte individuando il genere, i temi e gli attributi iconografici.</p> <p>3.2. Leggere e interpretare criticamente le opere più significative prodotte nell'arte moderna e contemporanea sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali.</p> <p>3.3. Riconoscere e confrontare criticamente in alcune opere elementi stilistici di epoche diverse.</p> <p>3.4. Conoscere i linguaggi visivi (grafica - design) comprenderne i codici e le funzioni comunicative; interpretare i messaggi prodotti dai diversi mezzi di comunicazione.</p> <p>1.1. Produrre elaborati utilizzando gli elementi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'arte del secondo '900 - L'arte Oggi - Progetto e design - Progettazione grafica - Grafica web - Riproduzione di opere d'arte oggetto di studio ed elaborazioni grafiche a tema tramite le varie tecniche artistiche. - Progettare un oggetto di design - Impaginare con il computer - Manipolare le immagini - Creare un video
--	---	---

<p>applicando le regole del linguaggio visivo, utilizzando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p>	<p>della grammatica visiva e le regole del codice visivo per creare composizioni realistiche e astratte applicando le innovazioni tecniche introdotte dalle avanguardie artistiche.</p> <p>1.2. Sperimentare l'utilizzo integrato di più codici, media, tecniche e strumenti della comunicazione multimediale per creare messaggi espressivi e con precisi scopi comunicativi.</p> <p>1.3. Rielaborare in modo efficace immagini fotografiche, materiali di uso comune, elementi iconici e visivi, scritte e parole per produrre immagini creative.</p>	
---	---	--

METODOLOGIA

Il *docente-facilitatore* guida all'osservazione **più approfondita** e alla descrizione del testo visivo conducendo l'attenzione dello studente sui nuclei espressivi fondamentali e su significati/contenuti interdisciplinari.

La metodologia centrata sullo studente adotta come metodo principale di approccio all'analisi del testo visivo il *metodo semiotico* : Fase 1) individuazione delle singole unità di segni, riconoscimento di essi ed assegnazione dei significati. fase 2) ricostruzione e collegamento dei significati per una interpretazione più globale del testo
 Fase 3) introduzione di un *metalinguaggio*
 (cosa voleva dire l'autore...il contesto esterno all'opera).

Il *metodo è induttivo* e si avvale dell'uso di domande-stimolo che sollecitano l'allievo:

Cosa?(riconoscimento dei formanti figurativi)

Come?(stile, tecnica, formato...)

Perché?(cause, scelte...)

Dove?(luogo originario, luogo attuale..) **Quando?** (date, periodi storici...)

Chi? (autore, committente...)

Sperimentazione delle tecniche artistiche e uso dei materiali e formati tramite esempi da parte del ***docente-facilitatore*** e tramite ***tutorial*** audiovisivi.

L'allievo applica più tecniche cromatiche e materiche sperimentate con abilità manuali più complesse attraverso l'uso di più strumenti tecnici e tecnologici.

Sperimenta più tipologie di formati e più tipi di linguaggi visivi.